

*Vol. 1, N.º 52 (octubre-diciembre 2016)*

## **Las interacciones sociales en el mundo virtual. Paradoja de la realidad contemporánea**

**Griselda Guadalupe Morales Sanders y Ángel Manuel Ortiz Marín**

Universidad Autónoma de Baja California (México)

### **Resumen**

La globalización, entendida como periodo histórico, se caracteriza por el protagonismo y la influencia en la sociedad de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Las ciencias sociales han investigado la relación entre tecnología y seres humanos desde diversas perspectivas y disciplinas junto con el emergente escenario del ciberespacio, donde los actores sociales han formado nuevas y diferentes estructuras sociales que cuestionan las nociones de comunidad, redes sociales, conocimiento e interacción social. Comprender el uso, consumo y el acceso a las TIC, principalmente entre los jóvenes, implica conocer las transformaciones y los significados que construyen un modelo de realidad que vive entre clics e interacciones cara a cara. Desde la perspectiva del interaccionismo simbólico, las interacciones sociales en el ciberespacio replantean la noción del yo al agregar prácticas y discursos que confluyen en el informacionalismo y la comunicación como motor social. Lo anterior se ha convertido en objeto de estudio de la investigación científica transdisciplinaria, adoptando innovadoras rutas metodológicas para comprobar el poder explicativo de paradigmas propios de los escenarios cara a cara. Se trata de aproximarse a la realidad desde la óptica científica para entender la sociedad contemporánea en constante desplazamiento entre interacción virtual e interacción cara a cara.

**Palabras clave:** ciberespacio; globalización; identidad social; redes sociales; tecnologías.

**Artículo recibido:** 16/08/16; **evaluado:** entre 20/10/16 y 25/11/16; **aceptado:** 16/12/16.

## Introducción

El presente ensayo plantea la complejidad de la investigación científica en el ciberespacio como escenario de interacciones sociales definidas por significados y prácticas de la sociedad globalizada. La primera parte de este texto muestra, brevemente, la trayectoria de los estudios dirigidos a comprender y explicar la influencia de la tecnología en las sociedades, particularmente se describe la trayectoria latinoamericana. Dicho apartado tiene el objetivo de contextualizar históricamente la pertinencia del análisis social y su relación con la tecnología, en especial, con el escenario virtual.

Luego, se presenta la noción de ciberespacio para cuestionar su inclusión en la literatura científica y su conceptualización para explicar el espacio social virtual, así como su relación intrínseca con el acceso y consumo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Para ejemplificar dicha relación se compara el consumo, acceso y usos de las TIC en México frente a otros países latinoamericanos a fin de mostrar los vínculos entre TIC, prácticas sociales y campos como la educación, la economía, la seguridad pública y los grupos sociales. Con el propósito de explicar las interacciones sociales en el entorno virtual se recurre a la propuesta del interaccionismo simbólico de la escuela de Chicago con la influencia de Herbert Blummer, George Mead y Erving Goffman en las concepciones del yo social. Lo anterior lleva a plantear el debate de la construcción de las identidades sociales en el ciberespacio.

## Perspectiva histórica de la investigación en el ciberespacio

A partir de la segunda mitad del siglo xx se realizaron importantes estudios científicos enfocados en la relación tecnología-humanidad. Una de las aportaciones sobresalientes e influyentes fueron las realizadas por Marshall McLuhan, quien se interesó por la investigación con bases históricas para conocer las transformaciones sociales ocasionadas por los avances tecnológicos comunicacionales. En su obra *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, McLuhan (1977) explica la asimilación de la tecnología como parte de las funciones cognitivas y corpóreas del ser humano, a manera de conjetura, delinea el panorama de un cibernauta que nace en las sociedades tecnificadas.

Por su parte, Ignacio Siles (2008) caracteriza a los primeros estudios sobre tecnología y seres humanos por realizarse en ambientes controlados de laboratorio. Disciplinas como la psicología social, comunicación y sociología se aproximaron a dicho enfoque de análisis para conocer los cambios en la conducta humana. Si bien los acercamientos a la realidad virtual se habían registrado, fue con la popularización de Internet —en los años noventa—, cuando nació un nuevo campo de estudio al que David Silver (2006) denominó estudios de la cibercultura.

La expansión del acceso a Internet planteó analizar las estructuras sociales emergentes en espacios sin interacción cara a cara. Con los estudios de la cibercultura se inició el debate para cuestionar la pertinencia de la investigación en campos virtuales. Dichos cuestionamientos apuntaban al propósito de generar conocimiento en un plano donde la vida transita entre *bytes*, mientras en diferentes lugares del mundo se registraban fenómenos considerados urgentes debido a las transformaciones sociales. A pesar de las controversias, surgieron, en la década de los noventa, obras pilares para la investigación del ciberespacio, entre ellas *La comunidad virtual: Una sociedad sin fronteras* publicada por Howard Rheingold y *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet* publicada por Sherry Turkle.

Para finales del siglo xx, las TIC estaban en un proceso de integración y actualización constante gracias al mercado de las telecomunicaciones. Los avances en telefonía celular, computadoras móviles y la penetración del servicio de Internet generaron transformaciones en la vida cotidiana. Las sociedades formaban comunidades virtuales a través de las salas de chat e intercambiaban información por medio del correo electrónico, los niños dejaban las enciclopedias para buscar en Internet la solución a sus tareas escolares. Los seres humanos exploraban sus relaciones sociales en el mundo virtual de la red.

En esa época, Manuel Castells (1996) investiga y describe el vínculo entre economía, tecnología, política, historia y sociedad. Aporta el concepto de sociedad red para definir las relaciones y consecuencias de dichos vínculos en la vida de los seres humanos. Su obra constituirá un eslabón evolutivo que graficará los entramados de los gobiernos, el mercado y el desarrollo tecnológico de las sociedades. La constitución de un bagaje científico influido por las variables del entorno donde se realizaron fueron los primeros pasos para formar un campo de análisis cuestionado, pese a los hechos sociales que lo legitiman.

## Ruta latinoamericana

En Latinoamérica el acceso a las TIC, especialmente a Internet, estuvo —y está— rodeado por diferencias caracterizadas por las desigualdades económicas, sociales y educativas. La investigación social guiada por las problemáticas de los habitantes permeó en el gremio científico haciendo dudar de la urgencia y de los métodos para estudiar Internet como espacio social. En el Centro y Sur de América el debate académico fue provocado por investigar un objeto de estudio calificado de menor importancia frente a otros problemas sociales. Octavio Islas (2004) alertó a la academia por considerar periféricas las investigaciones sobre las tecnologías. Islas (2004) señaló que, a pesar de la creciente penetración de Internet en la sociedad, algunos científicos aún consideraban el tema con menosprecio.

Pese al debate que enfrentaba la investigación en el ciberespacio, científicos latinoamericanos hicieron camino. Para muestra podemos mencionar el trabajo de Francisco Javier Cortázar, quien en 1998 publica su artículo “Ciberrelaciones: amistad, amor y sexo en los salones de chat”. Con la entrada del siglo XXI, el estudio de las ciberculturas adquirió mayor relevancia por los cambios generados por el ciberperiodismo, las comunidades virtuales, la organización colectiva y la aparición de las redes sociales virtuales (RSV). Efectos como la llamada brecha digital y brecha cognitiva formaron parte de los estudios de latinoamericanos. Jorge A. González (2008) demostró, a través del análisis social, la jerarquía establecida por el acceso tecnológico, comparó la experiencia de los que viven en el centro del sistema con la experiencia de los habitantes de la periferia, lugar que caracteriza los países del Sur y Centro de América.

Las publicaciones de Edgar Gómez (2002), Octavio Islas (2004), Jorge A. González (2008), Jesús Galindo (2006), Raúl Trejo (2006), junto con las aportaciones de los españoles Román Gubern (2000), Francisco Yus Ramos (2010), entre otros, se convirtieron en imprescindibles para comprender las transformaciones sociales y comunicacionales. También surgieron nuevas voces enfocadas al tema del ciberespacio, por ejemplo, José Luis López (2013), Sandra Poliszuk (2013), Naif Yehya (2011), entre otras. Si bien, el creciente interés por el estudio de las ciberculturas significó superar obstáculos dentro y fuera del gremio científico, el debate continúa. Los recientes cambios sociales trazan rutas de investigación, fenómenos como La primavera Árabe en el 2010; #yosoy132 en México en 2012; la movilización civil por los 43 desaparecidos en Ayotzinapa en México y el movimiento social-político en Venezuela, entre muchos más que se suman para demostrar que los estudios de la cibercultura son una respuesta para analizar la sociedad que se construye y se reconoce entre el mundo dado y el ciberespacio.

### **De la ficción a la ciencia, ¿por qué ciberespacio?**

La noción de ciberespacio nace en la literatura de ciencia ficción. William Gibson escribió *Neuromante*, publicada en 1984, dicha obra relata la historia de Case, quien intenta sobrevivir conectado a un mundo llamado ciberespacio. A partir de la obra de Gibson, la palabra ciberespacio recobró importancia y se internó en el léxico científico para describir otro lugar de la experiencia humana. En 1993 David Tomas se aventuró a explicar los efectos en la sociedad contemporánea y describió al ciberespacio como “una tecnología nemónica poderosa y colectiva que promete no solo un impacto importante, sino revolucionario en las composiciones futuras de las identidades y culturas humanas” (1993: 39).

El ciberespacio es un lugar de experiencia social con significados y prácticas, donde unos y otros se reconocen entre *bytes* y clics. Los actores sociales viven —a través del ciberespacio— en un constante ajuste, entre la interacción cara a cara y la virtual. Así, dentro de ese otro espacio social, los flujos de información y comunicación conforman repertorios de organización y reconocimiento social (Galindo, 2006). La noción de ciberespacio otorga sentido semántico a una estructura configurada bajo preceptos culturales, sociales y existenciales. Al aceptar al ciberespacio como entorno de la posibilidad se reconoce su poder e influencia en la vida y en la historia. El ciberespacio se conceptualiza como

[...] una nueva apuesta de la organización de la cultura en general. [...] de la configuración de una perspectiva que incluya a las nuevas tecnologías, a las viejas y a todo el espacio social dentro de una nueva cosmovisión que organice todos sus vínculos posibles entre los diversos componentes sociales y todas sus opciones de conexión (Galindo, 2006: 112).

### **Aproximación teórica al ciberespacio como espacio de interacción**

Uno de los aspectos significativos de las tecnologías de información y comunicación (TIC) que ha impactado en los prosumidores de estos dispositivos, particularmente en los jóvenes, es la atención a ciertos fenómenos globales que se suceden y son incorporados al lenguaje cotidiano en gran medida gracias a los medios de comunicación masiva que globalizan este tipo de acontecimientos. En este sentido, son los dispositivos tecnológicos los que amplían los referentes de lo local y llevan a los cibernautas a acceder a fenómenos globales con igual

atención, generando con ello espacios de interacción a partir de afinidades temáticas o consumos colectivos que se convierten en masivos al “postearlos” en las TIC.

Las aportaciones de Castells (2006), y otros autores que abordan el tema de la sociedad y la tecnología, llevan a reflexionar acerca de las implicaciones económicas y sociales del uso y, en algunos casos, abuso de la tecnología, además, son punto de partida para introducirse a la dimensión simbólica de la tecnología.

En las ciencias sociales el tema de la tecnología como parte del sistema cultural ha sido abordado ampliamente y con diversa profundidad a partir de las diferentes disciplinas que lo estudian; un claro ejemplo es el trabajo de Jeffrey Alexander (2000) acerca de las implicaciones sociológicas de la tecnología a través de la historia de la computadora. Este y otros trabajos exigen una visión más crítica respecto a las tecnologías que, al ofrecer un mayor acceso a la información y al conocimiento, han modificado la manera de entender estos dos conceptos y la relación con ellos.

En ese proceso de incorporación a la globalidad, los cibernautas, en especial los jóvenes, transitan de los valores tradicionales a los valores de la ciudadanía global como señala Niño (2008) y, con ello, la identidad local y la cultura son reordenadas a partir de nuevas fronteras de conocimiento e información que permiten a los usuarios de las TIC acceder a nuevas expresiones de la individualidad, pero ahora con un referente global. Algunos cibernautas, sobre todo los más jóvenes, han asimilado los mitos que le son propios y consideran que un mundo globalizado a través del acceso a la información les dará por sí mismo ventajas.

La transición de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento es producto del creciente flujo de información y el aumento de la complejidad en las sociedades actuales. Esto conlleva que los métodos de interpretación del acontecer sociocultural no sean lineales si se aspira a estudiar las interacciones sociales que se están modelando en el mundo de vida actual.

Así, la ausencia natural de las fronteras nacionales en la vía de Internet exige que las políticas públicas al respecto tengan una perspectiva global, debido a que estas afectan directa o indirectamente la manera en que aquel evoluciona y es utilizado por los usuarios.

La sociedad red por naturaleza es una sociedad global, los límites y las fronteras son relativos en ella. El motor de esta sociedad global es el informacionalismo como expresión máxima de la interacción humana. Esta interacción se basa, principalmente, en el intercambio de información, pero también en el intercambio de experiencias. Y son los jóvenes, principalmente, dentro de las limitaciones de sus contextos, quienes han intentado capitalizar estos intercambios.

Esta interacción-intercambio, conjugada con la cultura del consumo que le impone la sociedad actual, puede crear una dependencia y, en cierta medida, un culto a la información en donde el valor se asigna en *bytes*, el almacenaje y su manejo se vuelve parte integral de las dinámicas de interacción. Aquel que tenga acceso a más información y de manera más rápida será el que dicte las reglas de esta interacción.

Pareciera que no es importante el tipo de información que se tiene o se maneja, sino su cantidad y la velocidad a la que se maneja dicha información; por otra parte, también se presentan procesos de acumulación de información y de experiencias que parecen impulsados por el afán de un coleccionista al que no le importa la particularidad de cada uno de los elementos de la colección, sino ser el primero en tenerlos todos, solo por el afán de acumularlos.

Esta idealización de la información, y aquí se refiere a la que se utiliza como soporte y circula por Internet, puede ser explicada a través de la tríada tecnología-información- conocimiento. La relación entre estos tres elementos parece reducirse a una relación causal en la que, a través de un modelo simplista, la adquisición de tecnología permitiría acceder a la información y de ella obtener conocimiento. El asegurar que la simple acumulación de información o, para el caso, la tecnología por sí sola brinda casi por arte de magia el conocimiento equivaldría a negar la particularidad del ser humano para generar conocimiento a partir de su capacidad de reflexión.

"La información no tiene mucho valor en sí misma sin el conocimiento para recombinarla con un propósito" (Castells, 2006: 31). Siendo así, la tecnología es una herramienta para facilitar el acceso y manejo de información, y esta también puede ser auxiliar en el proceso de adquisición del conocimiento, pero el proceso en el cual la información se convierte en conocimiento no ocurre en el ciberespacio, sino en el usuario. Es el individuo, no la tecnología ni la información por sí misma, lo que permite construir el conocimiento. Algo aparentemente lógico, pero difícil de recordar en una sociedad donde la información parece convertirse en un fetiche.

Sin caer en un discurso apocalíptico ni tampoco apologético, las tecnologías han cambiado la manera en que los sujetos se comunican y la relación que entre ellos se establece, lo mismo que con los objetos (Imbert, 2003). Estos cambios se reflejan en diversos ámbitos y permean a toda la sociedad, pero en los jóvenes, aquellos con las habilidades necesarias y el acceso a la tecnología, es mucho más evidente. Estas tecnologías y las prácticas comunicativas que de ellas derivan brindan un abanico de posibilidades para la recepción y producción de mensajes y productos.



## Consumo de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en México

La *Encuesta nacional de hábitos, prácticas y consumo culturales* del 2010 indicó que el 32 % de los mexicanos usan Internet, a la vez, permitió conocer qué hacen estos internautas. Una cuarta parte (25 %) utiliza Internet para la búsqueda de información; el 23 % como distracción; otro 23 % para chatear; el 11 % para enviar y recibir correos electrónicos; un 11 % para trabajar; el 6 % para bajar música y videos; y el 1 % para jugar (CONACULTA, 2010). Todas estas actividades, en mayor o menor medida, implican interacción entre los individuos, que en conjunto tipifican la interacción mediada por la tecnología, en otras palabras, la interacción de y en un mundo digital.

Para el 2012, CONACULTA nuevamente aplicó la *Encuesta nacional de hábitos, prácticas y consumo culturales* y los resultados indicaron que el 46 % de los mexicanos usaron Internet por motivos culturales. Esto quiere decir que cerca de una tercera parte de los mexicanos mayores de seis años o más tienen algún tipo de actividad en lo que algunos han llamado el “séptimo continente” (1): el ciberespacio. De esta población, el 51 % son hombres y el 49 % restante son mujeres.

Según el estudio titulado *Digital Life*, realizado por la empresa británica TNS (2010), los internautas de México, y en general de Latinoamérica, participan cada vez más y en forma más activa en el mundo digital. De acuerdo a este estudio, los usuarios latinoamericanos de Internet pasan más de cinco horas en sitios de RSV.

Sin lugar a dudas, al término de la primera década del nuevo siglo, es evidente que las TIC han trastocado las formas de comunicación y de relación, aquellas que el individuo establece con los objetos y con otros individuos (Imbert, 2003).

Así lo demuestra el *11.º Estudio sobre los hábitos de usuarios de internet en México del 2015*, elaborado por la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) que indica que en ese año hubo 53,9 millones de internautas mexicanos que hicieron uso de Internet, y esta cifra en particular se ha incrementado gracias a los dispositivos *smartphone* (teléfono inteligente), ya que 5 de cada 10 internautas se comunican a través de este dispositivo. En cuanto al tiempo de consumo, hubo una media de 6 horas y 11 minutos, con un incremento de 24 minutos más que el año anterior, 9 de cada 10 internautas acceden a las RSV y es la principal actividad la comunicación entre amigos para lo cual la preferencia es Facebook (AMIPCI, 2015).



En relación al uso de Internet, el *Informe Latinobarómetro* del 2013, indica que el segundo país con mayor conectividad es Argentina y que México ocupa el lugar décimo segundo lugar dentro de 18 países de la región. Respecto al uso diario de Internet, Argentina ocupa el primer lugar y México la misma posición anterior. Argentina, seguido de Chile, es el país con más alto porcentaje de uso para buscar información y para envío de correos electrónicos. En lo concerniente al uso de las RSV (Facebook, Twitter y YouTube), Argentina ocupa el segundo lugar y México, el décimo segundo; Facebook es la red más utilizada.

América Latina ha avanzado mucho en su conectividad vía Internet. Chile es el país líder de este tema en la región, con la mayor cantidad de personas que usan los distintos instrumentos. Los países centroamericanos son los que menos usan Internet en la región. Como se aprecia, la velocidad de avance de los países es lo más interesante. Tres países triplican la penetración de Internet en siete años, esta es la variable que avanza con mayor velocidad de las 1600 variables medidas por Latinobarómetro.

Este mismo organismo en su Informe del 2011 indica que la brecha digital se acorta, pues los latinoamericanos prefieren comprar un celular antes que mejorar su alimentación diaria.

La brecha digital, por tanto, se circunscribe al 22 % de la población que no tiene teléfono celular y que queda fuera de la tecnología. No solo ello, sino que los pobres tampoco quedan fuera, ya que el 22 % de los que tienen celular tienen una sola comida al día, es decir, el impedimento económico queda limitado; los latinoamericanos prefieren estar conectados al mundo y comer una comida al día antes que invertir todo lo que tienen solamente en comer. Ese es el tipo de presión que tienen los gobiernos para producir movilidad social y sólida formación de las clases medias. Es una demanda dura y con evidencia de dureza. [...] Solo tres países de la región, Nicaragua (38 %), México (37 %) y El Salvador (30 %), tienen más de un tercio de su población sin teléfono celular (Latinobarómetro, 2011: 69-70).

Estos datos demuestran que el uso del Internet se ha convertido en una actividad cotidiana en sectores cada vez más amplios de la sociedad, cuyo uso tiene diversas potencialidades, ya sean comerciales, políticas, culturales, educativas o de entretenimiento. De ahí que la brecha digital paulatinamente se vaya cerrando cada vez más para la gran mayoría de los mexicanos y, en su gran mayoría, de latinoamericanos. La tecnología irrumpe como un artefacto revolucionario de la sociedad, pero no como agente de cambio por sí misma, posibilidad derivada del uso y construcción de sentido generado alrededor de ella.

## Interacciones en un mundo digital

Con el surgimiento y el acceso a Internet emergen comunidades interconectadas que comparten información y referentes simbólicos, aunado al uso de plataformas digitales que potencializan las RSV, se plantean nuevos escenarios de interacción y sociabilidad. Novedosas formas de ser y hacer con el otro, nuevas maneras de construir y compartir subjetividades en una comunidad virtual. Para entender estos procesos, se parte de un particular concepto de interacción que subraya el carácter simbólico de la acción social.

En lo particular, desde la propuesta del interaccionismo simbólico en cuanto línea de investigación sociológica, y aunque el término, acuñado por Herbert Blummer, aparece en 1938, esta corriente de pensamiento se presenta a fines del siglo XIX con la llamada escuela de Chicago, un grupo de teóricos e investigadores de la Universidad de Chicago que influenciaron a toda una generación en la etapa de institucionalización de la sociología como ciencia.

La principal figura de la escuela de Chicago fue George Mead, quien desarrolló la teoría de la interacción simbólicamente mediada. En esta teoría, Mead establece que la conciencia de la gente no está dada por su propio interés, sino que se construye. “El comportamiento humano se orienta a las reacciones de los demás, mediante símbolos se forman modelos de expectativas recíprocas de conducta, modelos que, sin embargo, siempre están integrados en el curso de la interacción” (Joas, 1991: 123).

Gracias a las aportaciones de Mead, se introduce el concepto del yo (*self*), el cual no se construye en la persona, sino en la interacción social, basado en las expectativas de los demás y las propias expectativas del individuo. Además de Mead, otros teóricos sociales que aportaron al interaccionismo simbólico fueron Pierce, James, Baldwin, Dewey, Cooley, Thomas y Park. Este último, Robert Park, establece que la sociedad no se enfrenta al individuo como un agente de coerción, sino que también se experimenta como fuente de inspiración. “La condición para la acción colectiva es la existencia de representaciones colectivas que se constituyen en la comunicación” (Joas, 1991: 134).

Hacer comunión con el otro, aunque es una definición muy vaga y hasta romántica de lo que es la comunicación, permite pensar en las posibilidades de un mundo cada vez más conectado (capitalizado, tecnológicamente hablando) donde esta comunión con el otro/él y el otro/yo adquiere nuevos y variados sentidos.

Particularmente, los trabajos de Erving Goffman (2006) influyeron para comprender la representación del actor social frente a los otros. De Goffman se destaca su metáfora teatral para explicar las interacciones sociales en ambientes determinados, donde los otros son elementales

para el reconocimiento social. En su obra *La representación de la persona en la vida cotidiana*, este autor visualiza a través de los espacios de interacción la influencia que ejercen los grupos sociales.

La base principal de dicha propuesta es explicar el proceso de interacción entre los actores sociales. Para Goffman los espacios de interacción son escenarios; los otros son el auditorio; y los individuos, actores sociales capaces de representarse de acuerdo al contexto y circunstancias que los rodean, es decir, capaces de asumir un personaje. Los actores sociales buscan cumplir con las expectativas del auditorio, sin embargo, cada actor social también es auditorio, siempre vigilante.

Aunque existen matices de lo que es el interaccionismo simbólico, la principal característica de esta corriente de pensamiento social se encuentra en su objeto de estudio: los procesos de interacción. Para los interaccionistas, “las relaciones sociales no quedan establecidas de una vez por todas, sino que son abiertas y sometidas al continuo reconocimiento por parte de los miembros de la comunidad” (Joas, 1991: 115). Las relaciones sociales se construyen y reconstruyen, así como la conciencia individual es construida por la conciencia social.

Estas complejas relaciones entre los individuos, su entorno social y las tecnologías digitales han sido abordadas desde lo que sucintamente se ha nombrado cibercultura (Galindo, 2003). Autores como Jorge González se han ocupado reiteradamente de las implicaciones de este objeto de estudio que involucran “una variada y creciente gama de procesos, posibilidades, plataformas y representaciones de lo social” (2003: 19).

Es en el cuerpo social y no en la tecnología por sí misma donde la cibercultura encuentra su objeto de estudio, aproximándose a los espacios de interacción social cara a cara y virtual. Castells (1996), al igual que otros pensadores, se ha interesado en analizar y reconocer las transformaciones en el yo y su relación con la tecnología, específicamente, la construcción de las identidades sociales. Así, uno de los debates más florecientes en las ciencias sociales es aceptar la construcción de identidades sociales en entornos virtuales, objeto de estudio que ha captado la atención de los investigadores de la cibercultura.

La importancia de las identidades sociales es reconocer el carácter dinámico y cambiante del yo en procesos de significado y sentido. El ciberespacio, como entorno cultural de prácticas sociohistóricas, es un espacio de interacción social que influye en el yo y es parte de su mundo de vida. La complejidad que representa comprender al yo en dos formas de interacción —virtual y cara a cara— incentiva el análisis identitario social.

Los estudios socioculturales han conceptualizado a la identidad social desde la transdisciplinariedad, su principal discusión se ha desarrollado en torno al poder paradigmático

de las propuestas para explicar la construcción de las identidades sociales. Por identidad social se entiende

El conjunto de repertorios culturales interiorizados (representaciones, valores, símbolos...) y relativamente estables a través de los cuales los actores sociales (individuales o colectivos) se reconocen entre sí, demarcan simbólicamente sus fronteras y se distinguen de los demás actores en una situación determinada, todo ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados (Giménez, 2009: 135).

El actor social asegura su individualidad a través de cualidades que lo identifican y lo construyen en los grupos sociales a los que se integra y donde lo reconocen o excluyen. El carácter cualitativo de las identidades sociales se reconoce a través de atributos o elementos observables y evaluables del actor social frente a los otros. Como elementos identitarios se destacan

1) por atributos que podríamos llamar “caracterológicos”; 2) por su “estilo de vida” reflejado principalmente en sus hábitos de consumo; 3) por su red personal de “relaciones íntimas” (alter ego); 4) por el conjunto de “objetos entrañables” que posee; y 5) por su biografía personal intercambiable (Giménez, 2004: 88).

Particularmente, Poliszuk estudia los discursos de jóvenes que interactúan en la RSV de Facebook para describir y comprender la construcción de la identidad social en interacciones virtuales. Las interacciones y discursos en Facebook “en el horizonte amplio para la cultura, las redes sociales virtuales emergen como un lugar privilegiado para la construcción de la identidad del sujeto, un escenario fértil donde poder realizar el discurso de la identidad” (2013: 154).

Al investigar, Poliszuk coincide con la idea de la distinción y agrega el componente ficcional en las narrativas del yo en las RSV. Los elementos o atributos identitarios son discursos del yo estructurados bajo las interacciones y esquemas sociales del ciberespacio, pero con la libertad de seleccionar la información que se comparte a través de las RSV. Reconocer el elemento ficcional identitario, también, en el ciberespacio es “comprender a la producción identitaria de las redes virtuales en la cultura, en cuyos ordenamientos se disputa la legitimidad de las identidades hegemónicas” (Poliszuk, 2013: 157).

Con base en las propuestas del interaccionismo simbólico, Giménez (2004, 2009) y Poliszuk (2013), se comprende que la identidad social es integrada por dimensiones identitarias y

distinguida por atributos. Cada dimensión identitaria es un escenario donde el actor social asume un personaje auto y hetero reconocido por sus atributos identitarios. Al relacionarlo con la interacción virtual y cara a cara, se puede decir que el actor social en el ciberespacio es un yo virtual y en el espacio geográfico es un yo cara a cara, cada escenario contiene sus propios significados y prácticas.

### **Aproximación a las identidades conectadas**

Lo anterior permite plantear la noción de identidades sociales conectadas o identidades conectadas. Morales (2014) define dicha noción a partir de la investigación sociocultural al analizar las interacciones en dos planos: virtual, a través de RSV Facebook, y cara a cara. Basada en la propuesta de Giménez (2004; 2009), Morales describe el concepto de atributos para desvincularlo de las denotaciones positivas o negativas, y explicarlo como algo atribuible a los actores sociales, es decir, un atributo es así porque es parte de la distinción del actor social a través del cual los otros lo identifican y reconocen.

Las identidades conectadas se reconocen en la interacción virtual y la interacción cara a cara, porque su mundo de vida está conformado por esos dos espacios: ciberespacio y el espacio geográfico. Para esas identidades “tener amigos, relaciones amorosas y actividades en el ciberespacio no significa estar solo, es una forma de vida válida, emotiva y real. Ellos saben cómo reescenificar las prácticas de un espacio a otro” (Morales, 2014: 129). Su representación ante los otros se posibilita entre el cuerpo para la interacción cara a cara y el discurso para los entornos virtuales.

El desplazamiento entre dichos espacios de interacción son existencias para el actor social, sus redes sociales, como familia, amigos y amistades, pueden formar parte de los dos espacios potencializando sus canales de comunicación y escenarios de interacción. Sin embargo, las identidades conectadas son posibilitadas por el acceso a las TIC, estrechamente vinculadas con los procesos del mercado y la comunicación mediática, sus repertorios socioculturales globales atraviesan fronteras a través del ciberespacio.

Las identidades conectadas no son parte de la realidad de todos los actores sociales, son particulares de una experiencia globalizada. Morales (2014) especifica que en la interacción cara a cara la identidad social se construye en la vida, en la inevitable interacción de la existencia humana donde las fronteras geográficas son visibles, violentas y jerárquicas. Por eso las identidades conectadas pueden amar, sentir, comprar, saber, conocer, acceder y

relacionarse través de las comunidades virtuales o RSV, pero no pueden negar la influencia determinante de su vida cara a cara.

### **Realidad e investigación cibercultural**

Es en los hechos sociales donde el análisis de la cibercultura funciona como herramienta capaz de explicar, registrar, analizar y comprender los complejos escenarios emergentes y coyunturales de la historia humana. Atrás quedaron los ambientes experimentales controlados para iniciar el camino en espacios de interacción social donde los actores se relacionan para construir estructuras sociales donde la interacción virtual y cara a cara son parte de una misma realidad.

La investigación científica en el ciberespacio ha brindado posibilidades para entender a una sociedad globalizada y mediada por las TIC. Así, apoyándose de múltiples disciplinas de las ciencias sociales, como la antropología, la sociología y la comunicación, los estudios socioculturales se acercaron a explorar el ciberespacio a través de la ciberetnografía, planteando objetos de estudio como el análisis de las identidades sociales para comprender la construcción y las representaciones del actor social en dos escenarios de interacción: virtual y cara a cara.

Lo anterior invita a reflexionar y detallar otros fenómenos de las sociedades que delinean una época donde los seres interactúan mediados por nuevas formas de comunicación e información. Cuestión que incita a investigar para conocer cómo el mundo de los *bytes* y los discursos transforma el mundo físico, el de interacción cara a cara. Sin pretender colocar el análisis de las ciberculturas en el centro de la investigación científica, bien vale la pena reconocer la influencia de las relaciones virtuales en hechos como el terrorismo y la comunicación mediática, el ciberperiodismo y la organización social; identidades colectivas y RSV; la resignificación y reescenificación de los nacionalismos. Tal vez así sea posible comprender la maraña de realidades que entretejen la existencia humana, y para entonces esto será historia frente a nuevos fenómenos sociales.

### **Notas**

(1) La idea del ciberespacio y particularmente de internet como el “séptimo continente” se le atribuye a Jacques Attali, asesor del gobierno francés en la década de los noventa.

## Bibliografía

- Alexander, J. (2000), *Sociología cultural. Formas de clasificación en las sociedades complejas*, Barcelona: Anthropos Flacso.
- Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) (2015), *11.º Estudios sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2015* [en línea], <[https://amipci.org.mx/images/AMIPCI\\_HABITOS\\_DEL\\_INTERNauta\\_MEXICANO\\_2015.pdf](https://amipci.org.mx/images/AMIPCI_HABITOS_DEL_INTERNauta_MEXICANO_2015.pdf)>. [Consulta 14 de noviembre de 2016 de 2016].
- Castells, M. (1996), *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol.1 La sociedad red*, México: Siglo XXI.
- Castells, M. (2006), *La sociedad red: una visión global*, Madrid: Alianza.
- CONACULTA (2010), *Encuesta nacional de hábitos, prácticas y consumo culturales* [en línea], <[http://www.conaculta.gob.mx/recursos/banners/ENCUESTA\\_NACIONAL.pdf](http://www.conaculta.gob.mx/recursos/banners/ENCUESTA_NACIONAL.pdf)>. [Consulta: 14 de noviembre de 2016].
- CONACULTA (2012) *Encuesta nacional de hábitos, prácticas y consumo culturales* [en línea], <[http://convenioandresbello.org/cuenta\\_satelite/documentos/Encuesta\\_Nacional\\_de\\_Consumo\\_Cultural\\_de\\_Mexico\\_2012.pdf](http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/documentos/Encuesta_Nacional_de_Consumo_Cultural_de_Mexico_2012.pdf)>.
- Cortázar, F. J. (1998), “Ciberrelaciones: amistad, amor y sexo en los salones de chat”, *Comunicación y Sociedad (OECS, Universidad de Guadalajara)*, n.º 34, pp.129-155. <[http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/34\\_1998/129-155.pdf](http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/34_1998/129-155.pdf)>. [Consulta: 14 de noviembre de 2016].
- Galindo, J. (2003), *Cibercultura en la investigación. Intersubjetividad y producción de conocimiento* [en línea], <<http://www.cibersociedad.net>>. [Consulta: 14 de noviembre de 2016].
- Galindo, J. (2006), *Cibercultura: un mundo emergente y una nueva mirada*, México: Intersecciones.
- Gibson, W. (1984), *Neuromante*, España: Minotauro.
- Giménez, G. (2004), “Culturas e identidades”, *Revista Mexicana de Sociología*, vol. 66, número especial octubre, pp. 77-99.
- Giménez, G. (2009), *Identidades Sociales*, México, D. F: Intersecciones.



- Goffman, E. (2006), *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires: Amorrortu.
- Gómez, E. (2002), Hacia la construcción de una metodología para el estudio de las "comunidades virtuales" [en línea], <[http://148.206.107.15/biblioteca\\_digital/estadistica.php?id\\_host=6&tipo=ARTICULO&id=1865&archivo=7-129-1865aax.pdf&titulo=Hacia%20la%20construcci%C3%B3n%20de%20una%20metodolog%C3%ADa%20para%20el%20estudio%20de%20las%20comunidades%20virtuales](http://148.206.107.15/biblioteca_digital/estadistica.php?id_host=6&tipo=ARTICULO&id=1865&archivo=7-129-1865aax.pdf&titulo=Hacia%20la%20construcci%C3%B3n%20de%20una%20metodolog%C3%ADa%20para%20el%20estudio%20de%20las%20comunidades%20virtuales)>. [Consulta: 14 de noviembre de 2016].
- González, J. (2003). *Cultura(s) y Ciber\_cultur@...(s). Incursiones no lineales entre complejidad y comunicación*, México: Universidad Iberoamericana.
- González, J. (2008), "Digitalizados por decreto: cibercultur@ o inclusión forzada en América Latina", *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. 14, n.º 27, pp. 47-76.
- Gubern, R. (2000), *El eros electrónico*, Madrid: Taurus.
- Imbert, G. (2003), *El zoo visual. De la televisión espectacular a la televisión especular*, España: Gedisa.
- Islas, O. (2004), "Las comunicaciones digitales y la oportunidad de emprender la remediación de las ciencias de la comunicación", *Reencuentro* [en línea], n.º 41, <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34004110>>. [Consulta: 14 de noviembre de 2016].
- Joas, H. (1991), "Interaccionismo simbólico", en A. Giddens y J. Turner, *La teoría social hoy*, México: Conaculta-Alianza.
- Latinobarómetro (2011), *Informe 2011* [en línea], Chile: Corporación Latinobarómetro., <[http://www.infoamerica.org/primeralib\\_2011.pdf](http://www.infoamerica.org/primeralib_2011.pdf)>. [Consulta: 14 de noviembre de 2016].
- Latinobarómetro (2013), *Informe 2013* [en línea], Chile: Corporación Latinobarómetro. <[http://www.latinobarometro.org/documentos/LATBD\\_INFORME\\_LB\\_2013.pdf](http://www.latinobarometro.org/documentos/LATBD_INFORME_LB_2013.pdf)>. [Consulta: 14 de noviembre de 2016].
- López, J. L. (2013), Interacción ciudadana en medios sociales *online* sobre el debate de los candidatos presidenciales en la contienda electoral en México 2012 [en línea], *Contratexto, Revista Digital de la Facultad de Comunicación*, n.º 21, Universidad de Lima, <<http://www3.ulima.edu.pe/Revistas/contratexto/v21/02%20-%2021.pdf>>. [Consulta: 14 de noviembre de 2016].
- McLuhan, M. (1977), *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, México: Diana.

- Morales, G. (2014), *#identidadesconectadas. Análisis de los atributos identitarios de los actores sociales durante la interacción virtual a través de Facebook y la interacción cara a cara*, tesis de maestría, Instituto de Investigaciones Culturales - Museo de la Universidad Autónoma de Baja California, Mexicali.
- Niño-Bernal, R. (2008), *Cognición y subjetividades políticas. Perspectivas estéticas para la ciudadanía global*, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Poliszuk, S. (2013), "La militancia de la vida propia en las redes sociales. Representaciones juveniles de la identidad y de la política", en Á. M. Ortiz, S. Poliszuk, y M. I. Barilá, *Las subjetividades juveniles en los entramados culturales contemporáneos: un estudio con jóvenes argentinos y mexicanos*, Argentina: Universidad Autónoma de Baja California y la Universidad Nacional del Comahue, pp. 149-176.
- Rheingold, H. (1996), *La comunidad virtual: Una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa.
- Siles, I. G. (2008), "A la conquista del mundo en línea: internet como objeto de estudio (1990-2007)", *Comunicación y Sociedad* [en línea], n.º 10, pp. 55-79. <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34601003>>. [Consulta: 14 de noviembre].
- Silver, D. (2006), "Where is internet studies?" [en línea], en D. Silver, A. Massanari y S. Jones, *Critical cyberculture studies*, Nueva York: New York University Press, <<https://muse.jhu.edu/chapter/262826>>. [Consulta: 14 de noviembre de 2016].
- TNS (investigación Ad-Hoc) del grupo Kantar (2010), "*Informe Digital Life 2010*" [en línea], <<http://www.tnsdigitallife.es/index.php?p=acerca-de>>.
- Tomas, D. (1993), "Viejos rituales para un espacio nuevo: los rites de passage y el modelo cultural del ciberespacio de William Gibson", en M. Benedikt, *Ciberspacio, los primeros pasos*, México, D.F: Conacyt, pp. 35-51.
- Trejo, R. (2006), *Viviendo en el Aleph. La sociedad de la información y sus laberintos*, México: Gedisa.
- Turkle, S. (1997), *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Buenos Aires: Paidós.
- Yehya, N. (2011), "Redes sociales: ¿Qué estás haciendo ahora?", en F. Vizcarra y L. P. Ovalle (coords.), *Magistrales. Ciberculturas*, México : Universidad Autónoma de Baja California, pp. 113-132.
- Yus, F. (2010), *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en Internet*, España: Ariel Letras.